

ESCENARIO LÚDICO INFANTIL MODULABLE PARA LA ESTIMULACIÓN
COGNITIVA, SOCIAL Y EMOCIONAL DE LOS NIÑOS

YENNY ESPERANZA ROZO ZAMBRANO

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS
BOGOTÁ D.C.
2016

ESCENARIO LÚDICO INFANTIL MODULABLE PARA LA ESTIMULACIÓN
COGNITIVA, SOCIAL Y EMOCIONAL DE LOS NIÑOS

YENNY ESPERANZA ROZO ZAMBRANO
Cód. 35394596

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de Espacios y Escenarios

Director
JAIRO LEAL
Arq y D.I

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE XXXXX
PROGRAMA DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS
BOGOTÁ D.C.
2016

Nota de aceptación:

**Diseñador Industrial Muricio Gutierrez
Decano Académico Programa de Diseño de
Espacios y Escenarios**

**Diseñador Industrial Mauricio Sanchez
Coordinador Parte II**

**Arquitecto y Diseñador Industrial Jairo Leal
Director Proyecto de Grado**

Bogotá D.C. X de Junio de 2016

Dedico este proyecto a mi hijo Alejo, fuente de inspiración de absolutamente todo lo que
hago y todo lo que soy.

Agradecimientos

A Dios por darme la vida, la salud, la bendición de ser madre y la vocación de servicio que ha permitido hacer muchos de mis sueños realidad, siempre en función de los demás en especial de los niños, tesoro máspreciado de la humanidad.

A Alejo por prestar a su mamita y a veces no poder compartir tiempo juntos, un sacrificio del cual estoy segura se siente orgulloso y que cuando esté grande lo reafirmará.

A mis amigos de niñez, ya que junto a mi hijo este trabajo está inspirado en aquellos juegos que cuando era menos peligrosa la sociedad y el mundo que nos rodea, era posible jugar en la calle, hacer mandados, trepar un árbol y divertirse de una forma sana y libre.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. OPORTUNIDAD DE DISEÑO	15
2. OBJETIVOS	16
2.1. OBJETIVO GENERAL	16
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
3. JUSTIFICACIÓN	17
4. HIPOTESIS	19
5. MARCO TEÓRICO: ANÁLISIS DE TEORÍAS ACERCA DE LA LUDICA PARA EL ANÁLISIS DE LA LUDICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO	20
6. MARCO METODOLÓGICO	25
6.1. CASO DE ESTUDIO	25
6.2. PERFIL DE USUARIOS Y PRINCIPALES ACTORES	26
6.3. PROCESO DE DISEÑO	31
7. ESCENARIO LUDICO INFANTIL PARA LA ESTIMULACIÓN COGNITIVA, SOCIAL Y EMOCIONAL DE LOS NIÑOS	23
7.1. LUDO-CIRCUITO	26
8. CONCLUSIONES	48
BIBLIOGRAFÍA	49
WEBGRAFÍA	50
ANEXO	51

TABLA DE IMÁGENES

	Pág.
Imagen 1 Hogar Infantil Mosquera ICBF	25
Imagen 2 Niños	26
Imagen 3 Padres de familia	26
Imagen 4 Maestros	26
Imagen 5 Funcionarios Alcaldía	26
Imagen 6 Implementación de conceptos	22
Imagen 7 La casita del saber	33
Imagen 8 Juegoteca	33
Imagen 9 Plataforma multimodal	34
Imagen 10 Plataforma multimodal	35
Imagen 11 Plataforma multimodal	35
Imagen 12 Plataforma multimodal	36
Imagen 13 Plataforma multimodal	36
Imagen 14 Espacio Lúdico	37
Imagen 15 Espacio Lúdico	38
Imagen 16 Espacio Lúdico y desarrollo de habilidades	39
Imagen 17 Aspectos y Valores que configuran el espacio	39
Imagen 18 Matriz diseño Ludo-circuito	41
Imagen 19 Espacio Ludo-circuito	41
Imagen 20 Espacio Ludo-circuito	42
Imagen 21 Espacio Ludo-circuito	43
Imagen 22 Espacio Ludo-circuito	44

Imagen 23 Espacio Ludo-circuito	45
Imagen 24 Espacio Ludo-circuito	46
Imagen 25 Espacio Ludo-circuito	47

TABLA DE DIAGRAMAS

	Pág.
Diagrama 1 Teoría Jean Piaget	20
Diagrama 2 Método Montessori	22
Diagrama 3 Teoría Carlos Jiménez	23
Diagrama 4 Actores	27
Diagrama 5 Proceso de diseño	31

GLOSARIO

Cognitivo: del conocimiento o relacionado con él.

Desarrollo integral: crecimiento o mejora de un aspecto, intelectual o moral.

Lúdica: del juego o relacionado con esta actividad.

Modulo: elemento con función propia concebido para poder ser agrupado de distintas maneras con otros elementos constituyendo una unidad mayor.

Motriz: que mueve o genera movimiento.

Multifuncional: que puede desempeñar varias funciones.

Multiplicidad: cualidad de lo que tiene muchos elementos y características.

Pedagogía: ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil.

Sensorial: de los sentidos o relativo a ellos.

INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años hemos visto que la lúdica tiene un gran impacto en el desarrollo de las capacidades cognitivas sociales y motrices, es aquí donde nace la idea de hacer más atractivo el proceso de aprendizaje para los niños, entendiendo que muchas de las deficiencias educativas nacen de la falta de estimulación en motricidad fina y gruesa en los primeros años de vida donde el niño es plenamente moldeable.

Por esta razón se busca a través del diseño de los espacios y escenarios en donde se forma el niño, estudiar estos procesos y orientarlos a incrementar su bienestar, logrando transmitir ciertas sensaciones a través del mismo espacio, que estimulen a los niños positivamente con el fin de que adquieran las bases para el desarrollo de sus capacidades, habilidades y potencialidades, ya que allí, estos estructurarán de manera temprana su desarrollo físico, psicológico, cultural, cognitivo y social.

Se estudió el jardín infantil del ICBF en el municipio de Mosquera Cundinamarca, evidenciando falencias en cuanto al aprovechamiento del espacio y de la lúdica, para el incentivo del desarrollo integral de los niños. En consecuencia, desde nuestra disciplina lo que se quiere crear, es un módulo enfocado a este tipo de ambientes comunitarios, que trabaje las sensaciones y que controle los estímulos, haciendo que el niño adquiera la libertad para explorar, reconocer y disfrutar diversidad de experiencias sensoriales, que se adapte a cualquier espacio, para habilitar los procesos lúdicos que los niños de 4 a 6 años requieren para su formación integral, aportando así, una solución óptima para incentivar y potenciar el desarrollo integral de los niños.

1. OPORTUNIDAD DE DISEÑO

La ausencia de metodologías didácticas ha venido evidenciado un detrimento en el desarrollo infantil, fenómeno que vemos descrito en distintos estudios hechos recientemente, tales como dos investigaciones que se realizaron por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y conducidas por el Instituto de Estudios Fiscales de Londres (IFS), la población objetivo fueron 2.770 niños menores de cinco años en Colombia, y en donde se concluyó que *“la falta de estimulación y la calidad del ambiente del hogar (medido en el número de libros, materiales de juego y actividades lúdico-pedagógicas de los adultos con el niño) inciden en esta limitante de las habilidades cognitivas y de lenguaje de los pequeños”*. (Acevedo A. 2012).

Este fenómeno claramente ha estado afectando a la sociedad y evidentemente es necesario aprovechar y explotar los espacios interiores para incentivar el desarrollo integral de los niños, ya que las soluciones que dan los espacios exteriores, como los parques infantiles, son espacios que se ven limitados por factores como el clima, la inseguridad y la ubicación que entre otros no suplen las necesidades inmediatas de los niños; por otro lado están los jardines infantiles, en donde se hace evidente la carencia de espacios lúdicos para los niños, en etapa preescolar, debido a la falta de aprovechamiento del espacio que hay en los jardines actuales.

Los espacios interiores se deben explotar al máximo y llevarlos a que sean integrales en cuanto su posibilidad de habilitar procesos lúdicos, sin dejar de ser confortables para los niños. Es aquí donde nos preguntamos ¿Cuál sería la mejor forma de aprovechar los espacios interiores para mejorar las habilidades de los niños? ¿Cómo el espacio interior puede aprovecharse para generar lúdica? ¿Cómo se le presenta al niño de una forma pertinente? ¿Cuál es la manera eficiente para aprovechar un espacio reducido? ¿De qué forma se puede intervenir un espacio para integrar distintas actividades y hacer de este un escenario lúdico que impacte positivamente el proceso de formación de un niño?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un escenario, que basado en la lúdica, la transformación y la multifuncionalidad, permita que los niños aumenten su actividad motora, mejorando así su sistema cognitivo, social y emocional, por medio de una experiencia multisensorial dada por un escenario en el cual los niños de 4 a 6 años, tengan autonomía al ocuparse en la actividad que deseen.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Caracterizar las actividades y necesidades de los usuarios en base a la pedagogía infantil como también a los espacios de aprendizaje.
- Realizar una propuesta de diseño, de un escenario lúdico infantil para niños de 4 a 6 años, aplicada a los espacios existentes y futuros.
- Configurar un escenario lúdico, mediante un módulo pequeño seguro y de transporte fácil, que supla las necesidades, educativas, cognitivas, sensoriales, para la adecuada estimulación del desarrollo infantil.

3. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo cognitivo del ser humano en sus primeros años de vida es fundamental, de esto depende su proceso de afrontación y solución a las diversas circunstancias que se presenten, a nivel cognitivo, social y motriz, de aquí que sea indispensable una formación cognitiva desde la temprana edad, debido a que esta es la etapa donde es más fácil la retención de información y el desarrollo del conocimiento, en donde adicionalmente se motiva al niño a desarrollar una identidad hacia los espacios de aprendizaje.

El espacio donde interactúa el niño, forma su personalidad, este debe ser planificado y diseñado con el fin de orientarlo y ayudarlo a lograr que el desarrollo sea eficaz, apoyado en la lúdica, convirtiéndolo en un escenario que incentive, la expresión, la creatividad, la recreación y el aprendizaje. Dichos escenarios beneficiarán al niño, pero también ayudarán a los padres, y otros actores que participan del proceso, para que estos guíen la formación de los pequeños y puedan mejorar el proceso de su aprendizaje.

De allí que el aprovechamiento del espacio, sea un tema tan importante que se aborde a la hora del diseño de estos “escenarios lúdicos”, que responden a unas necesidades de tipo lúdico-pedagógicas, como la motivación del desarrollo personal y social. Estos espacios están pensados para que sus usuarios ejerzan las actividades con libre desarrollo, de forma armoniosa y productiva, al lograr ajustarse a la escala del niño y concebir que este sea el que domine el espacio, con la finalidad de generar sentido de arraigo y pertenencia hacia el aprendizaje, de diferentes situaciones de tipo cultural y social.

Estos espacios son oportunidades que el diseñador debe aprovechar para diseñar escenarios lúdicos, configurados modularmente, como solución al problema de la falta de aprovechamiento del espacio y a la falta de estímulo cognitivo, social y emocional de los niños que hay en la actualidad en algunos jardines y espacios comunitarios, como lo es el caso del jardín infantil del ICBF en Mosquera Cundinamarca.

Este proyecto quiere con estos escenarios lúdicos, incentivar el desarrollo de las habilidades de los pequeños, con técnicas metodológicas adecuadas para ello, que con el tiempo aportarán al mejoramiento de la sociedad, debido a que los niños se formaran integralmente y esta integralidad se verá reflejada en los esfuerzos de desarrollo de una sociedad creciente.

4. HIPÓTESIS

Es muy importante la relación que hay entre el diseño de los espacios y el desarrollo cognitivo del niño, ya que la falta de estimulación en los niños a temprana edad se puede relacionar con el desaprovechamiento de las calidades espaciales para colaborar en el proceso, es necesario trazar algunas estrategias de diseño espacial, que permitan de una manera efectiva estimular a los niños cognitivamente e incrementando su desempeño en diferentes aspectos de su vida. En este contexto, el presente proyecto pretende aportar al campo disciplinar mediante el diseño de un escenario lúdico configurado a través de un elemento modulable que genere las distintas dinámicas primordiales para llevar a cabo el correcto, eficaz e integral desarrollo de los niños en su primera etapa de vida.

5. MARCO TÓRICO: ANÁLISIS DE TEORÍAS ACERCA DE LA LUDICA PARA EL ANÁLISIS DE ESTA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

Periodos del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

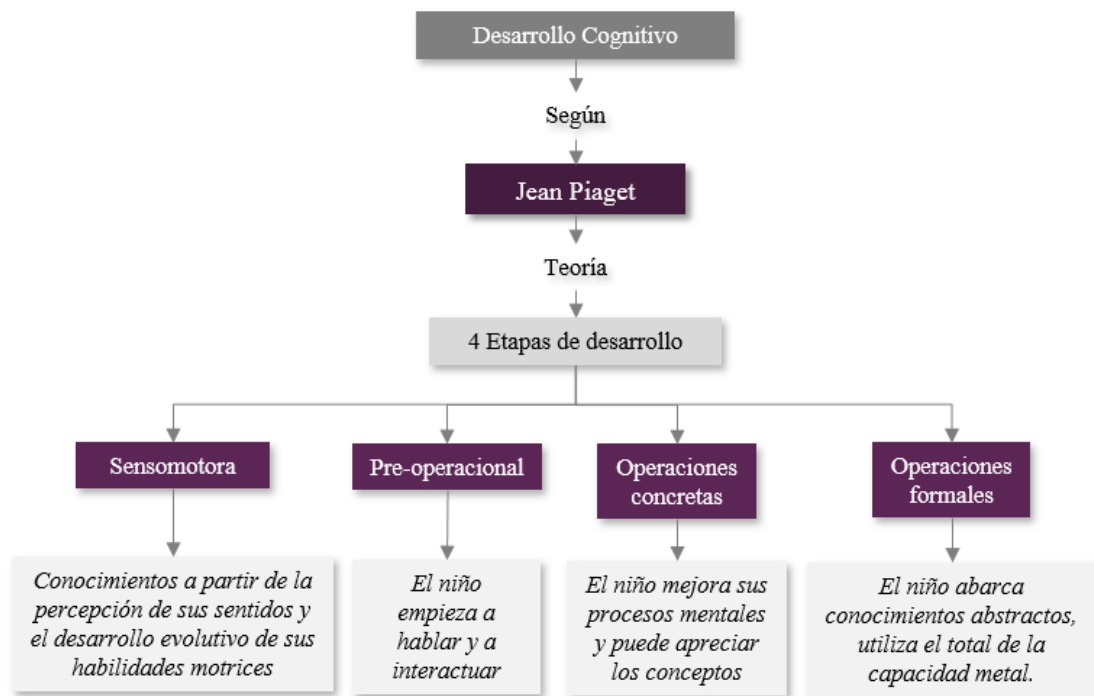


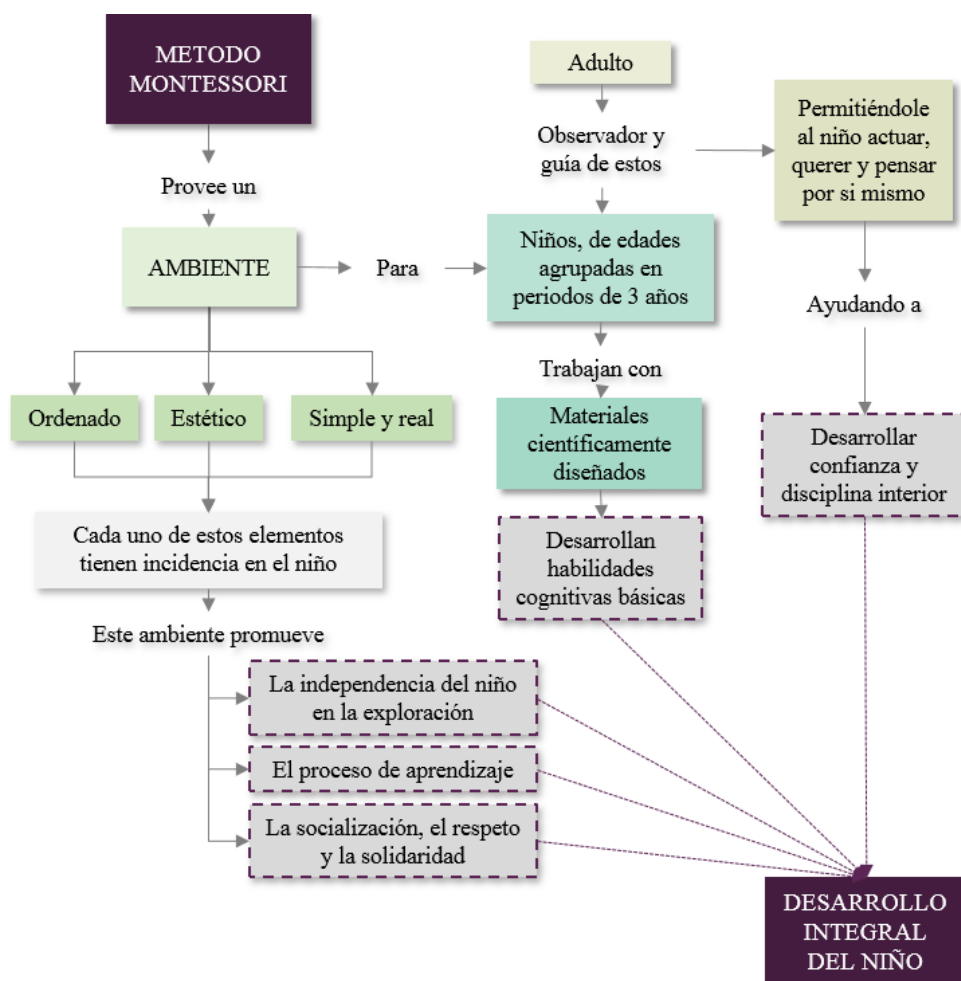
Diagrama 1. Rozo Y. 2016. Teoría Jean Piaget. Elaboración Propia.

Jean Piaget dice que “los niños tienen 4 etapas de desarrollo cognitivo, la primera la *sensomotora*, de 0 a 2 años donde el niño generara sus conocimientos a partir de la percepción de sus sentidos y el desarrollo evolutivo de sus habilidades motrices, la segunda etapa es la *pre operacional* donde el niño, de los 2 a los 7 años el niño empieza a hablar y con ello la interacción, pero a esta edad es una etapa egocéntrica, donde aún el niño no puede manipular mentalmente información, ni utilizar la lógica en sus apreciaciones, no maneja las propiedades de los elementos, ni ver diferentes puntos de vista, la tercera etapa *operaciones concretas* de los 7 a 12 años, el niño ya mejora sus procesos mentales y puede apreciar los conceptos, saber la simbología de diferentes áreas y conocer propiedades de elementos, superficies, volúmenes, etc. la cuarta etapa *operaciones formales*, el niño abarca conocimientos abstractos es decir, utilizar el total de

la capacidad mental para manipular lo posible por la imaginación humana. Es importante conocer qué tipo de información puede ser manipulada por cada niño según su edad, para así saber que diseñar, cómo y con qué características para que sea provechado de la mejor forma por los niños”. (Regader 2015).

La teoría de este psicólogo suizo Jean Piaget, centrada en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea, resulta ser de gran importancia en esta investigación, ya que vemos como la infancia y la capacidad para percibir las relaciones, juega un papel vital e importante en el desarrollo cognitivo del niño, el cual aprende a través de exploraciones activas y constantes en su entorno.

Método Montessori



Según la docente, medica María Montessori, *“se caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad”*.

Los niños trabajan con materiales concretos científicamente diseñados, que brindan las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas básicas. Los materiales están diseñados para que el niño pueda reconocer el error por sí mismo y hacerse responsable del propio aprendizaje. El adulto es un observador y un guía; ayuda y estimula al niño en todos sus esfuerzos. Le permite actuar, querer y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina interior. La educación Montessori cubre todos los períodos educativos desde el nacimiento hasta los 18 años brindando un currículo integrado.

El ambiente Montessori es un lugar amplio y abierto, ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo del niño. El ambiente es proporcionado a la medida de los niños, con estanterías bajas y distintas medidas de mesas y sillas donde se sientan los niños individualmente o en grupos. El aula está subdividida en áreas temáticas donde se exponen los materiales y la bibliografía correspondientes y permite una gran libertad de movimiento. Los niños pueden trabajar en grupos o individualmente, respetando, de este modo, su propio estilo y ritmo. Cada niño utiliza el material que elige tomándolo de la estantería y devolviéndolo a su lugar para que pueda ser usado por otros. El ambiente promueve la independencia del niño en la exploración y el proceso de aprendizaje. La libertad y la autodisciplina hacen posible que cada niño encuentre actividades que dan respuesta a sus necesidades evolutivas. (Montessori. 1912).

De este método es importante resaltar que es un método educativo enfocado hacia la autonomía y la libertad del niño para desarrollar sus capacidades intelectuales, físicas y espirituales, observado por un adulto o profesor solamente con la intención de guiar y adaptar el entorno de aprendizaje del niño de acuerdo con su nivel de desarrollo.

Potencializando este autodesarrollo par que sea desarrollado en un ambiente estructurado diseñado y planificado.

Lúdica según el Dr. Carlos Jiménez –“lúdica Colombia”

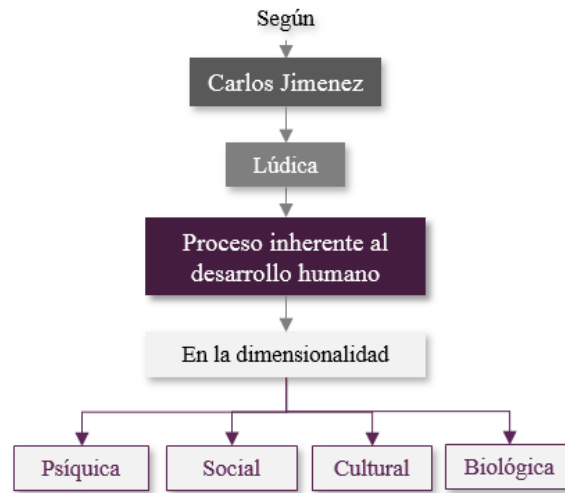


Diagrama 3. Rozo Y. 2016. Teoría Carlos Jiménez. Elaboración Propia.

“La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la

escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego”. (Jiménez. 2014).

Básicamente la lúdica según Jiménez es traducida en la cotidianidad a través de experiencias culturales y las interacciones con otros individuos, objetos, espacios y escenarios sin ningún tipo de limitante o normativa ya que lo lúdico para este autor debe ser libremente escogido.

6. MARCO METODOLÓGICO

6.1. CASO DE ESTUDIO

Hogar infantil Blanca Nieves ICBF



Imagen 1. 2016. Hogar Infantil Mosquera ICBF. Tomada de <https://www.google.com.co/webhpsourmosquera>

De acuerdo a la observación y el análisis de este hogar infantil del ICBF ubicado en Mosquera realizamos un diagnóstico en cuanto a los espacios que están destinados a la lúdica y el desarrollo óptimo de los niños del municipio.

Diagnóstico:

- Cuenta con áreas muy reducidas de esparcimiento y actividades lúdico-dinámicas.
- Los ambientes no cuentan con herramientas esenciales para que se puedan llevar a cabo actividades lúdico-dinámicas.
- Las herramientas lúdicas que existen no son flexibles para otras actividades lúdicas como tampoco son adaptables a distintos espacios y formas.

-Los espacios no tienen en cuenta factores del ambiente como lo son el color la luz y las texturas.

6.2. PERFIL DE USUARIOS Y PRINCIPALES ACTORES

NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS.

Sexo: Femenino - Masculino.

Edad: 4 Años – 6 Años Aprox

Etiqueta: Alumnos

Características Cognitivas:

Esenciales niños preescolares – Preguntar –
Observar – Hablar – Cantar – Llorar.



Imagen 2. 2016. Niños. Tomada de <http://mosquera-cundinamarca.gov.co/>

PADRES DE FAMILIA

Sexo: Femenino- Masculino.

Edad: 18 Años– 63 Años Aprox

Etiqueta: Padres de familia- Acudientes.

Características Cognitivas:

Analfabetismo- Primaria- Secundaria-
Técnicos- Tecnólogos- Pregrado



Imagen 3. 2016. Padres de familia. Tomada de <http://escolar.blogspot.com.co>

MAESTROS

Sexo: Femenino – Masculino.

Edad: 20 Años – 50 Años.

Etiqueta: Docente preescolar jardín veredas.

Características Cognitivas:

Profesional Universitario



Imagen 4. 2016. Maestros. Tomada de <https://www.understood.org>

FUNCIONARIOS ALCALDÍA

Sexo: Femenino – Masculino.

Edad: 20 Años – 50 Años.

Etiqueta: Docente preescolar jardín veredas.



Imagen 5. 2015. Funcionarios Alcaldía. Tomado de <http://mosquera-cundinamarca.gov.co/>

Características Cognitivas:

Profesional Universitario- Posgrado

Actores: los actores que se tienen en cuenta y que tienen gran influencia en la solución temprana a la necesidad de espacios y escenarios lúdico pedagógicos que incentiven el desarrollo del niño a temprana edad. Son un factor importante en este tema ya que son un puente entre el mundo real y el niño, al actuar como mentores y guías en la vida de los niños en instituciones como el ICBF que tienen las herramientas y que buscan la mejor forma de desarrollo de los niños.

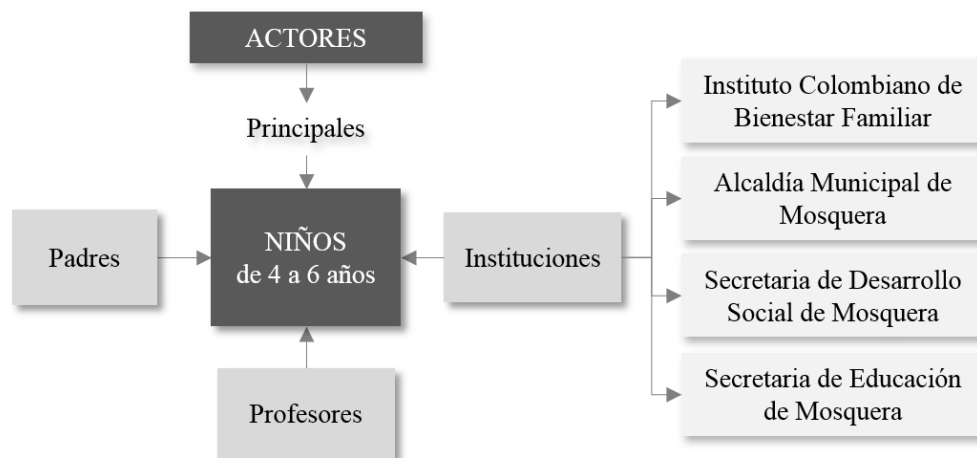


Diagrama 4. Rozo Y. 2016. Actores. Elaboración Propia.

Estas instituciones y agremiaciones tienen las siguientes características y funciones mediante las cuales pueden abordar el tema y valerse de ellas para mejorar las condiciones de los lugares, y el correcto uso de estos para el incentivo de la integralidad del niño.

a. Instituto de Colombiano Bienestar Familiar. *El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, es una entidad del estado colombiano, que trabaja por la prevención y protección integral de la primera infancia, la niñez, la adolescencia y el bienestar de las familias en Colombia. ICBF con sus servicios brinda atención a niños y niñas, adolescentes y familias, especialmente a aquellos en condiciones de amenaza, insolvencia o vulneración de sus derechos.*

Trabajamos por el desarrollo y la protección integral de la primera infancia, la niñez, la adolescencia y el bienestar de las familias colombianas, Ser ejemplo mundial en la construcción de una sociedad próspera y equitativa a partir del desarrollo integral de las nuevas generaciones y sus familias; Profundización de la estrategia de atención integral a la Primera Infancia - De Cero a Siempre -. Es una estrategia nacional dirigida a promover y garantizar el Desarrollo Infantil Temprano de los niños y niñas de cero a 5 años de edad, a través de un trabajo unificado e intersectorial, el cual, desde una perspectiva de derechos, articula todos los planes, programas y acciones que desarrolla el País.

Fortalecimiento de la familia como núcleo fundamental de la sociedad, las mujeres como eje de ese núcleo y los niños, niñas y adolescentes la razón de ser de nuestra misión. El Instituto se concentrará en definir los programas y acciones misionales con base en las necesidades y oportunidades de cada territorio, reconociendo su cultura, su cobertura y sus particularidades. (ICBF, 2016).

b. Alcaldía Municipal de Mosquera. *Avanzar en la construcción de un Municipio competitivo por excelencia y con los más altos índices de progreso y desarrollo, capaz de armonizar el crecimiento individual y colectivo de la sociedad, como facilitadores de una infraestructura física y social que coadyuven a mejorar la calidad de vida, y en donde se reconozca en la población el mayor potencial de desarrollo integral. (Alcaldía de Mosquera, 2016).*

c. Secretaría de Desarrollo Social de Mosquera. *Esta tiene como Objetivo Garantizar la prestación de los servicios sociales en condiciones de equidad, eficiencia y calidad a la población del Municipio, haciendo buen uso de los recursos para ampliar y mantener la cobertura, dando cumplimiento a los derechos fundamentales consagrados en la Constitución Política de Colombia y las Leyes sectoriales.*

Su fin primordial es liderar y coordinar la aplicación de la política de asistencia social

municipal en coherencia con la política social departamental y nacional, para identificar los riesgos sociales, buscando la identificación y el diagnóstico de las poblaciones vulnerables, a través de la promoción, prevención, protección, asistencia y rehabilitación de las personas en situación de riesgo bio-psicosocial del municipio, con la intervención de las diferentes disciplinas sociales y la participación de la familiar y la sociedad civil organizada, mediante tecnología de avanzada con liderazgo, sensibilidad social, creatividad, disciplina, respeto y teniendo como base vital los principios de equidad, imparcialidad, celeridad. (Alcaldía de Mosquera, 2016).

Funciones

Son funciones de la Secretaría de Desarrollo Social:

- Garantizar el ejercicio de todos los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes.*
- Asegurar las condiciones para el ejercicio de los derechos y prevenir su amenaza o afectación a través del diseño y la ejecución de políticas públicas sobre infancia y adolescencia.*
- Garantizar la asignación de los recursos necesarios para el cumplimiento de las políticas públicas de niñez y adolescencia para asegurar la prevalencia de sus derechos.*
- Asegurar la protección y el efectivo restablecimiento de los derechos que han sido vulnerados.*
- Promover en todos los estamentos de la sociedad, el respeto a la integridad física, psíquica e intelectual y el ejercicio de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes y la forma de hacerlos efectivos.*
- Asegurar los servicios de salud y subsidio alimentario definidos en la legislación del sistema de seguridad social en salud para mujeres gestantes y lactantes, familias en situación de debilidad manifiesta y niños, niñas y adolescentes.*
- Asegurar los medios y condiciones que les garanticen la permanencia en el sistema educativo y el cumplimiento de su ciclo completo de formación.*
- Erradicar del sistema educativo las prácticas pedagógicas discriminatorias o excluyentes las sanciones que conlleven maltrato, o menoscabo de la dignidad o integridad física, psicológica o moral de los niños, las niñas y los adolescentes.*

-Atender las necesidades educativas específicas de los niños, las niñas y los adolescentes que se encuentren en situación de riesgo, vulneración o emergencia.

-Prestar especial atención a los niños, las niñas y los adolescentes que se encuentren en situación de riesgo, vulneración o emergencia. (Alcaldía de Mosquera, 2016).

d. Secretaria de Educación de Mosquera. Tiene como objetivo *Planear, diseñar y administrar políticas, estrategias y programas para el sector educativo, de conformidad con la legislación vigente propendiendo por la cobertura, dotación, infraestructura y el mejoramiento de la calidad de la educación. (Alcaldía de Mosquera, 2016).*

Funciones:

- Formulación, coordinación, ejecución, evaluación y control del plan de desarrollo para el sector educativo a nivel municipal.

- Asesorar al despacho del Alcalde en la formulación y adopción de políticas y planes estratégicos del sector con base en las directrices generales de la administración municipal y7 de las disposiciones a nivel departamental relacionadas con el proceso de certificación.

- Planeación, dirección, organización, coordinación, ejecución, evaluación y control de planes y programas relacionados con el fortalecimiento y el mejoramiento continuo de la calidad del sector educativo a nivel municipal.

- Planeación, formulación, dirección, organización, coordinación, ejecución, evaluación y control de la programación y procesos administrativos y operativos relacionados con el servicio público de biblioteca, información turística, histórica, cultural, artística, geográfica y ambiental del municipio. (Alcaldía de Mosquera, 2016).

6.3. PROCESO DE DISEÑO

Proyecto de diseño dirigido hacia un escenario, que basado en la lúdica, la transformación y la multifuncionalidad, permita al niño aumentar su actividad motora y así mejorar su sistema cognitivo, social y emocional, al configurar un escenario en el cual el infante tenga la autonomía de realizar la tarea que desee, un espacio donde se sienta libre y tenga multiplicidad de opciones para escoger, con diferentes grados de complejidad y de instrucciones para su funcionamiento, aprendiendo así a tomar decisiones a ser más autónomo, a compartir entre otras facultades de tipo cognitivo social y emocional.

Este proyecto se llevó a cabo en 3 fases:



Diagrama 5. Rozo Y. 2016. Proceso de diseño. Elaboración Propia.

Fase 1

En esta fase inicial damos respuesta a la intención de construir un marco teórico, el cual es la base para poder contextualizar la investigación desarrollada y así poder tener las herramientas necesarias, para tomar decisiones definiendo los objetivos y el problema. En este proceso se hace la selección de autores, bibliografía, especializados y relacionados con el objeto de estudio (Escenarios lúdicos para el desarrollo integral del niño), con el fin de identificar los temas clave y dar inicio a la construcción de este marco teórico, conceptualizando y elaborando la base para fundamentar la investigación.

Fase 2

Seguidamente se produce la implementación real de los conceptos y diseño de investigación. Esta parte abarca todo el trabajo experimental que busca llevar a cabo los objetivos establecidos, desarrollando el diseño de la propuesta que aportará una eficaz solución a la problemática de la falta del aprovechamiento de espacio en jardines para el desarrollo integral del niño, entendiendo que este proceso implica una revisión constante del diseño y de la investigación para que cada vez más estos estén estructurados, evolucionando en el proceso para obtener un resultado óptimo.



Imagen 6. 2016. Rozo Y. Implementación de conceptos. Imagen propia

Se hacen exploraciones en el diseño de este escenario, teniendo en cuenta estos conceptos y se plantean varios tipos de escenarios, los cuales a través de la experiencia del diseño, del análisis y del cuestionamiento que surge en cuanto a si estos escenarios responden a las necesidades y a las problemáticas de los jardines tradicionales y la falta de aprovechamiento y estimulación del desarrollo del niño, nos sirven para plantear el modelo final

Los escenarios que se plantearon inicialmente fueron *“la casita del saber”* y *la “juegoteca”*.

LA CASITA DEL SABER



Imagen 7. 2016. Rozo Y. La casita del saber. Imagen propia



Imagen 8. 2016. Rozo Y. Juegoteca. Imagen propia

De estos modelos se recató que eran escenarios que implementaban juegos y actividades para que el niño pudiera desarrollar sus habilidades, pero eran modelos rígidos que no se podían adaptar a cualquier espacio, eran inseguros, difíciles de transportar por sus dimensiones y esto hacía que no cumpliera con los objetivos.

Por esta razón y basados en la teoría de los ambientes de Montessori, diseñamos un escenario con una plataforma modulable, un elemento flexible en el que cada módulo tiene una actividad diferente, donde el niño tiene multiplicidad de opciones para que libremente decida y practique estas promoviendo la independencia del niño en la exploración y el proceso de aprendizaje.



Imagen 9. 2016. Rozo Y. Plataforma multimodal. Imagen propia

Plataforma
En mdf, cubierta de pintura epoxica o
inyección.

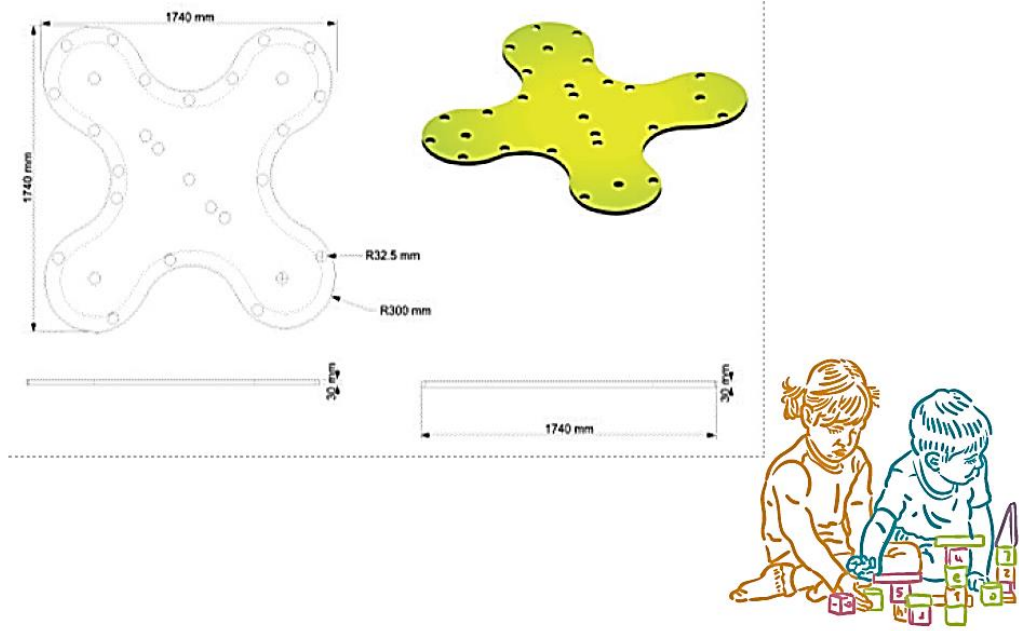


Imagen 10. 2016. Rozo Y. Plataforma multimodal. Imagen propia



- Tono muscular
- Fortalecimiento brazos y piernas
- Control movimientos
- Coordinación
- Equilibrio- estabilidad
- Trabajo en equipo

Imagen 11. 2016. Rozo Y. Plataforma multimodal. Imagen propia

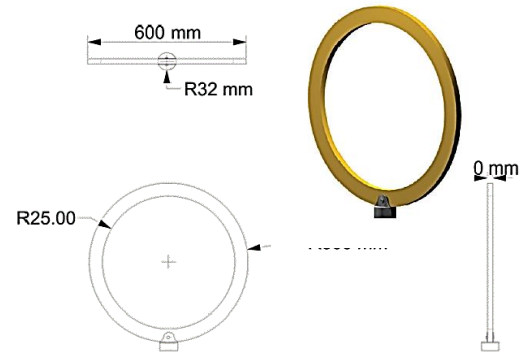
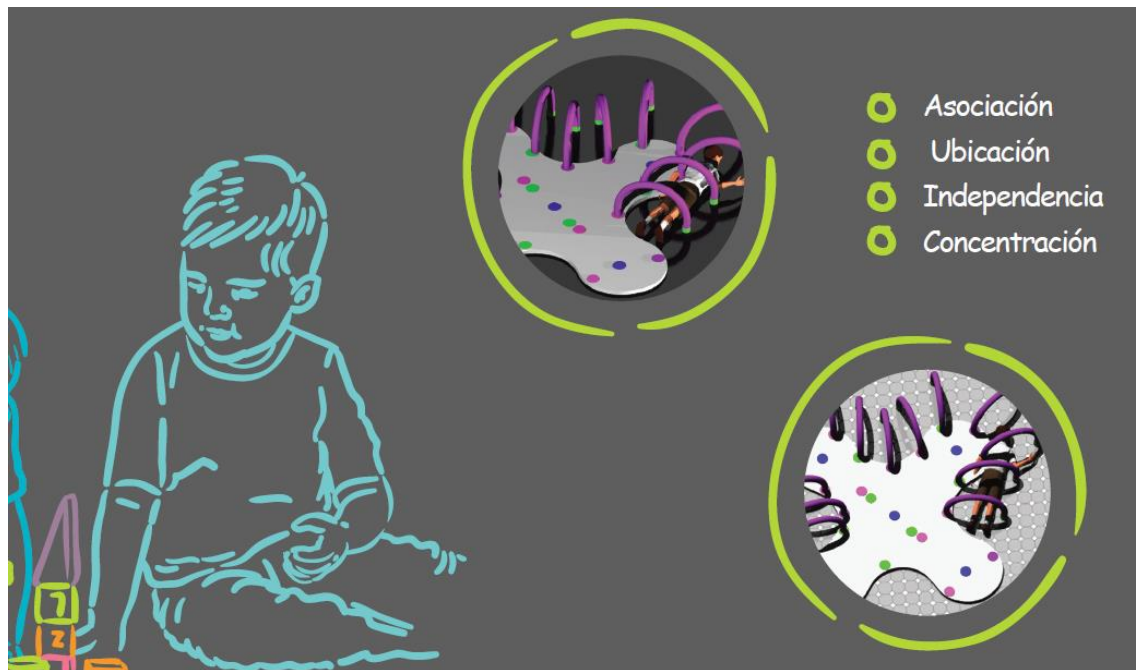


Imagen 12. 2016. Rozo Y. Plataforma multimodal. Imagen propia



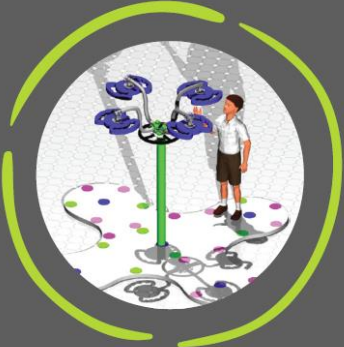

> Tubo de Epe con terminaciones en galvanizado o pvc para enroscar.



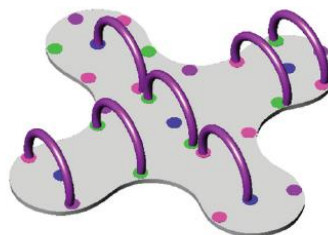
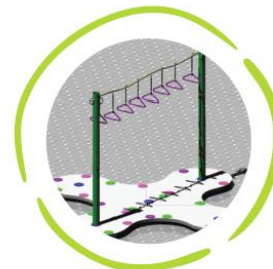
Imagen 13. 2016. Rozo Y. Plataforma multimodal. Imagen propia

- tono muscular
- Autonomía
- Confianza
- Complejidad

Diversos usos que permite aumentar la creatividad en los niños.


- Fortalecer brazos
- Tono muscular
- Asociación
- Control movimientos
- Coordinación
- Equilibrio- estabilidad



- Asociación
- Ubicación
- Independencia
- Concentración
- Coordinación
- Atención
- Tono muscular

Imagen 15. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico. Imagen propia

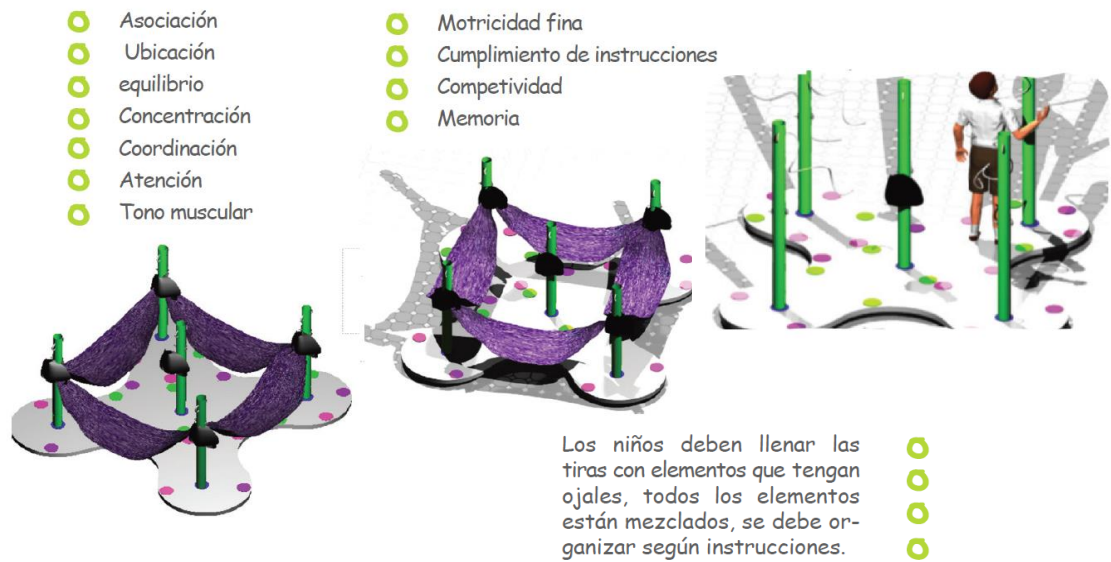


Imagen 16. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico y desarrollo de habilidades. Imagen propia

Fase 3

En esta última fase se presentan las conclusiones finales y se concreta y se aprueba el diseño que responderá al problema planteado. Como resultado tenemos el diseño de un espacio configurado a partir con un módulo que tiene unos aspectos y valores significativos.

Aspectos y valores que configuran el espacio



Imagen 17. 2016. Rozo Y. Aspectos y valores que configuran el espacio. Imagen propia

7. ESCENARIO LÚDICO INFANTIL PARA LA ESTIMULACIÓN COGNITIVA, SOCIAL Y EMOCIONAL DE LOS NIÑOS

7.1. LUDO-CIRCUITO

La estimulación temprana es de vital importancia para el óptimo desarrollo del cerebro del niño, ya que mediante esta se potencializan las funciones cerebrales del niño en aspectos cognitivos, lingüísticos, motores y sociales.

Estos aspectos se potencializan mediante un LUDO-CIRCUITO que es una plataforma multimodal. figura que ayuda a aprovechar el espacio interior generar lúdica mejorando las habilidades de los niños en cuanto a Control de movimientos Coordinación Asociación Equilibrio – Estabilidad y trabajo en equipo al mismo tiempo mejorando el tono muscular y fortaleciendo brazos y piernas ya que este módulo les permite a los niños ser sus propios maestros, porque para aprender necesitan ser libres y tener multiplicad de opciones entre los cuales tienen la alternativa de escoger a su gusto y aprender imperceptiblemente por medio de la lúdica. *“La mente de los niños es una esponja absorbente ilimitada de conocimiento, se aprende inconscientemente pasando poco a poco a la conciencia”*. (Montessori, 1926)

Este Ludo-circuito es un circuito de acción motriz que tiene un diseño multifuncional, donde el niño interactúa en la disposición de todos los módulos.

CARACTERÍSTICAS

Las principales características de este Ludocircuito son:

- Modulación
- Transformación
- Portabilidad
- Multifuncional

- Interacción

MATRIZ DE DISEÑO

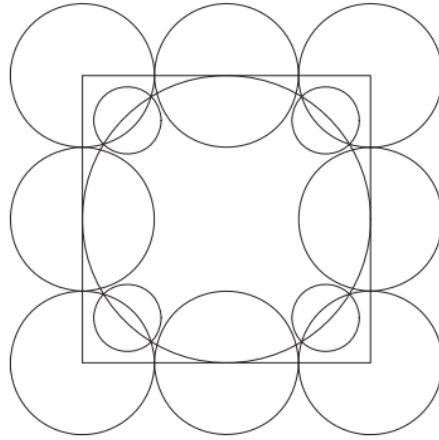


Imagen 18. 2016. Rozo Y. Matriz diseño Ludo-circuito. Imagen propia

IMAGEN DEL PROYECTO



Imagen 19. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico Ludo-circuito. Imagen propia

Este Ludo-circuito está compuesto por varias estaciones las cuales están divididas así:

a) BALANCEATE

Ejercicio:

Realizar el circuito “*espiral*”, con un cono en la cabeza y pues en punta

Habilidades que se desarrollan:

- Fuerza en metatarso y talones
- Coordinación
- Concentración
- Equilibrio
- Confianza



Imagen 20. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico Ludo-circuito. Imagen propia

b) BOLOYO

Juego de puntería: El objetivo de este juego es potenciar la motricidad gruesa con juegos. Aquí los niños son sus propios maestros, ya que para aprender necesitan ser libres y tener multiplicidad de opciones

Habilidades Sociales que se desarrollan:

- Concentración
- Sincronización
- Superación
- Precisión

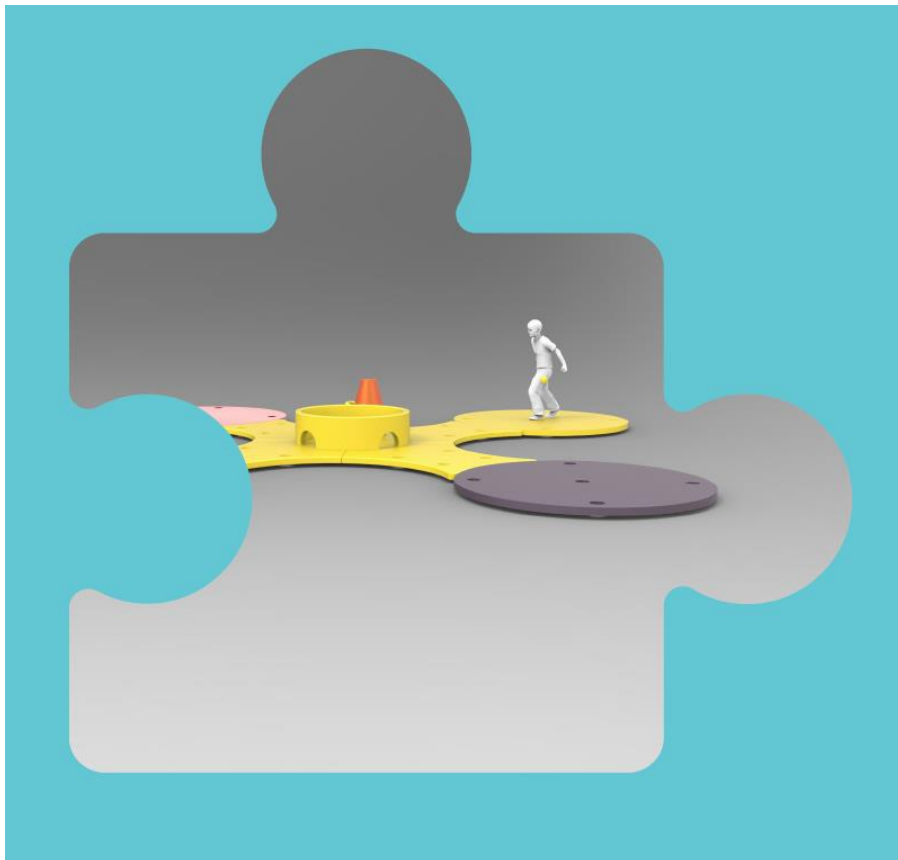


Imagen 21. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico Ludo-circuito. Imagen propia

c) BOTAREBOTA

“La mente de los niños es una esponja absorbente ilimitada de conocimiento, se aprende inconscientemente pasando poco a poco a la conciencia” Montessori M. (1926)

Potenciamiento y desarrollo de:

- Control del movimiento
- Coordinación
- Precisión
- Tono Muscular

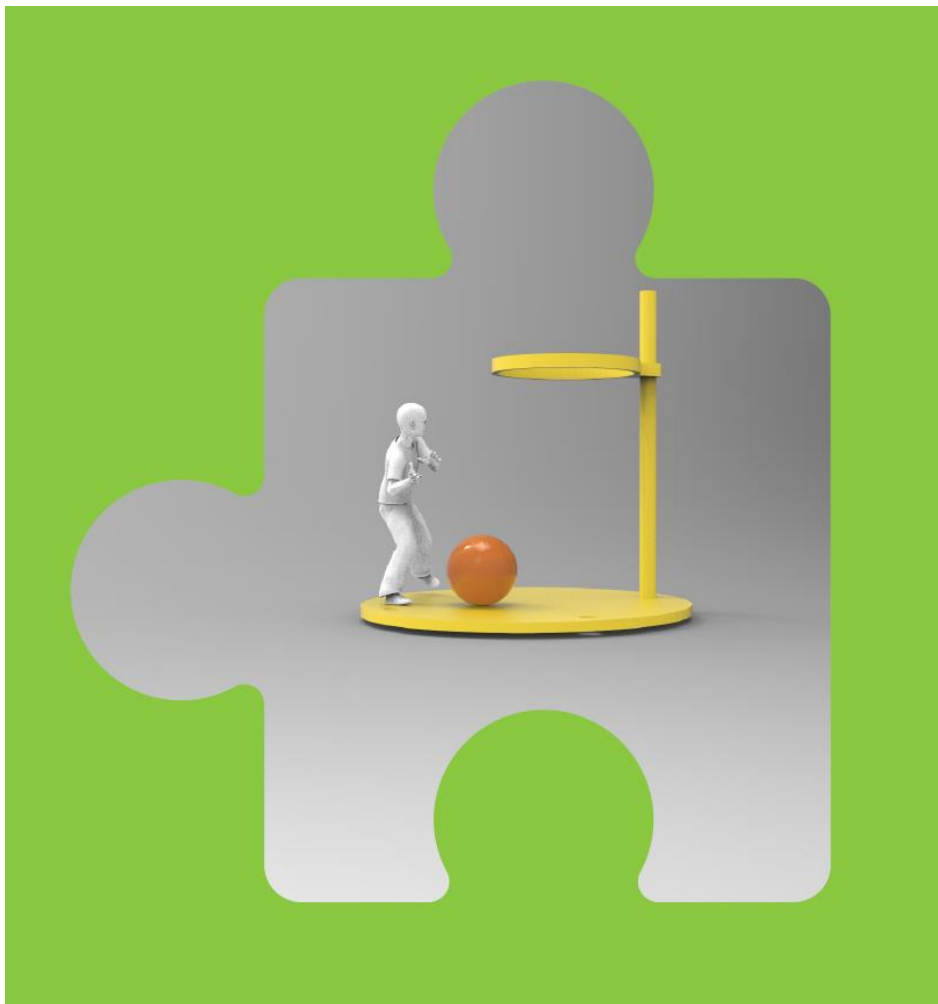


Imagen 22. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico Ludo-circuito. Imagen propia

d) GATEA

Habilidades que se desarrollan:

- Asociación
- Ubicación
- Independencia
- Concentración

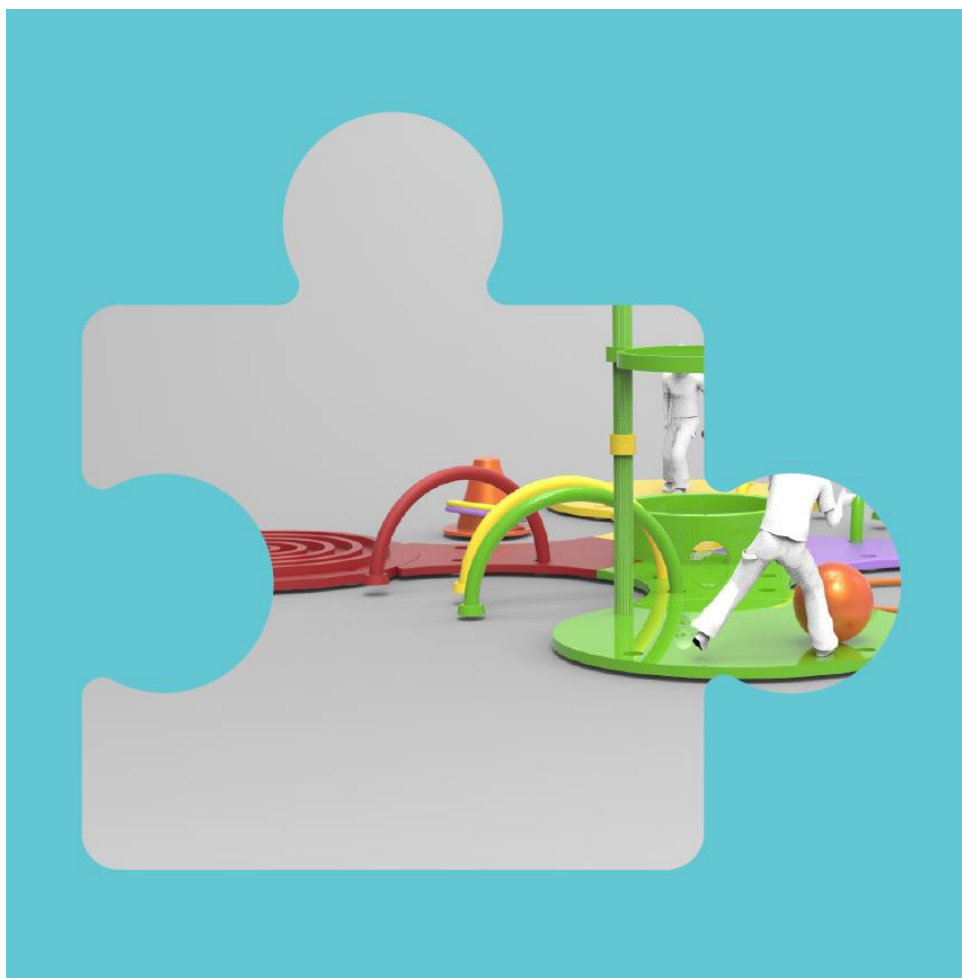


Imagen 23. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico Ludo-circuito. Imagen propia

e) YOGA

Habilidades que desarrolla:

- Manejo de ansiedades
- Seguir instrucciones
- Autocontrol
- Potencial Creativo
- Equilibrio
- Armonía
- Canalización de energías



Imagen 24. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico Ludo-circuito. Imagen propia.

f) AGARRA LA CAÑA

Habilidades que desarrolla:

- Concentración
- Coordinación
- Sincronización
- Precisión

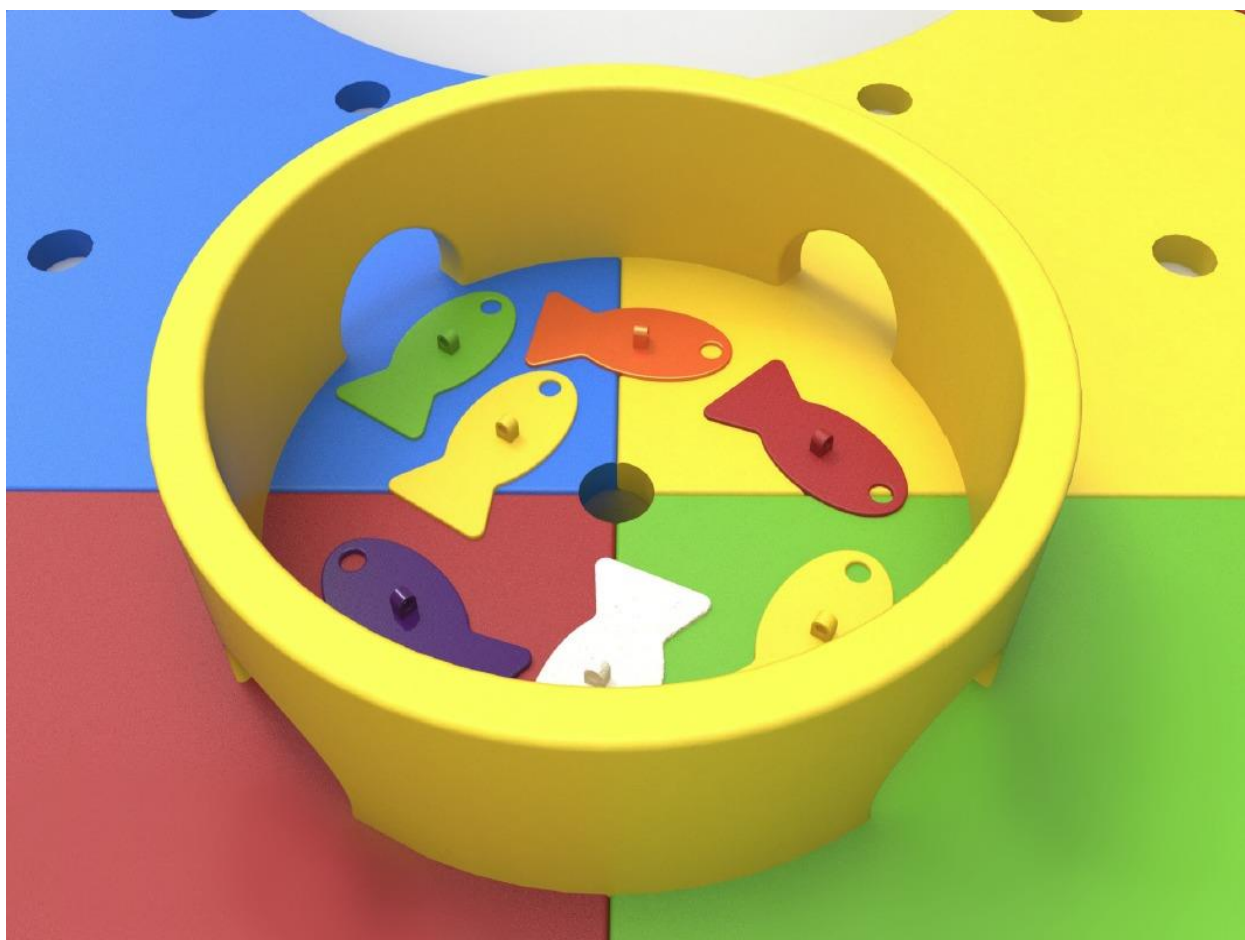


Imagen 25. 2016. Rozo Y. Espacio Lúdico Ludo-circuito. Imagen propia.

8. CONCLUSIÓN

Este tipo de escenarios modulables son un aporte a los jardines y espacios comunitarios que cuentan con poco espacio dando la libertad de que se configure de acuerdo al lugar además de ser gracias a su multiplicidad de actividades el promovedor del desarrollo integral de los niños.

Este ludo circuito ayuda a que los niños aprendan a trabajar independientemente, como en grupo, ya que son capaces de aplicar actividades autodirigidas y no competitivas, las cuales ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades y a crear una imagen positiva de sí mismo, brindándole confianza para afrontar las distintas adversidades de la vida cotidiana.

BIBLIOGRAFÍA

Jiménez, carlos. (2003). la lúdica: una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia. Bachelard, G. (1965). La poetica del espacio. México: Fondo de Cultura Económica.

Feneti c. (1994). ¿qué es el juego? revista universidad de antioquia 236: 47-49.

Andreu Andrés, M^a Ángeles y García Casas, Miguel. (2006) Jugar y Aprender Español para Extranjeros. Consulta: 3 de diciembre de 2008.

Baretta, Danielle. Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario: propuestas de juego para la clase de E/LE. Revista RedELE, nº7. Consulta: 3 de diciembre de 2008.

Bermudez, J. (2006,). EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS ARQUITECTONICAS. Salt Lake EE.UU.: University of Utah

Rivera, A. (2000). Construyendo Pedagogía. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.

Robert, P. (Director) (2006, January 1). LA EDUCACIÓN EN FINLANDIA: Los secretos de un éxito asombroso “CADA ALUMNO ES IMPORTANTE”. Lecture conducted from , Francia.

Bachelard, G. (1965). La poetica del espacio. México: Fondo de Cultura Económica.

Más y mejores colegios para Bogotá (1.st ed.). (2009). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.

Sutil, L. (2012). NEUROARQUITECTURA Y COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR: UNA PROPUESTA DE MODELO DE DISEÑO. Barcelona.

Mora, F. (2013). Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama. Madrid: Alianza Editorial.

Barrett, P. Zhang, Y. Davies, F. Barrett L. (2015) Clever Classroom: Summary Report of the HEAT Project. Manchester: Salford University.

WEBGRAFÍA

CAST (2008). Universal design for learning guidelines version 1.0. Wakefield, MA: Author.

Castenela (1999) Estrategias de aprendizaje. Disponible: www.rugfi.org.cl [Consulta: noviembre de 2006]

Conferencia Mundial sobre la educación superior el siglo XXI (1998). Documento en Línea: http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm. Consulta: 09 de octubre 2009.

Di Sante, E. (1996). Psicomotricidad y Desarrollo Psicomotor del Niño y niña en Edad Preescolar. Caracas: Fondo Editorial Tropikos.

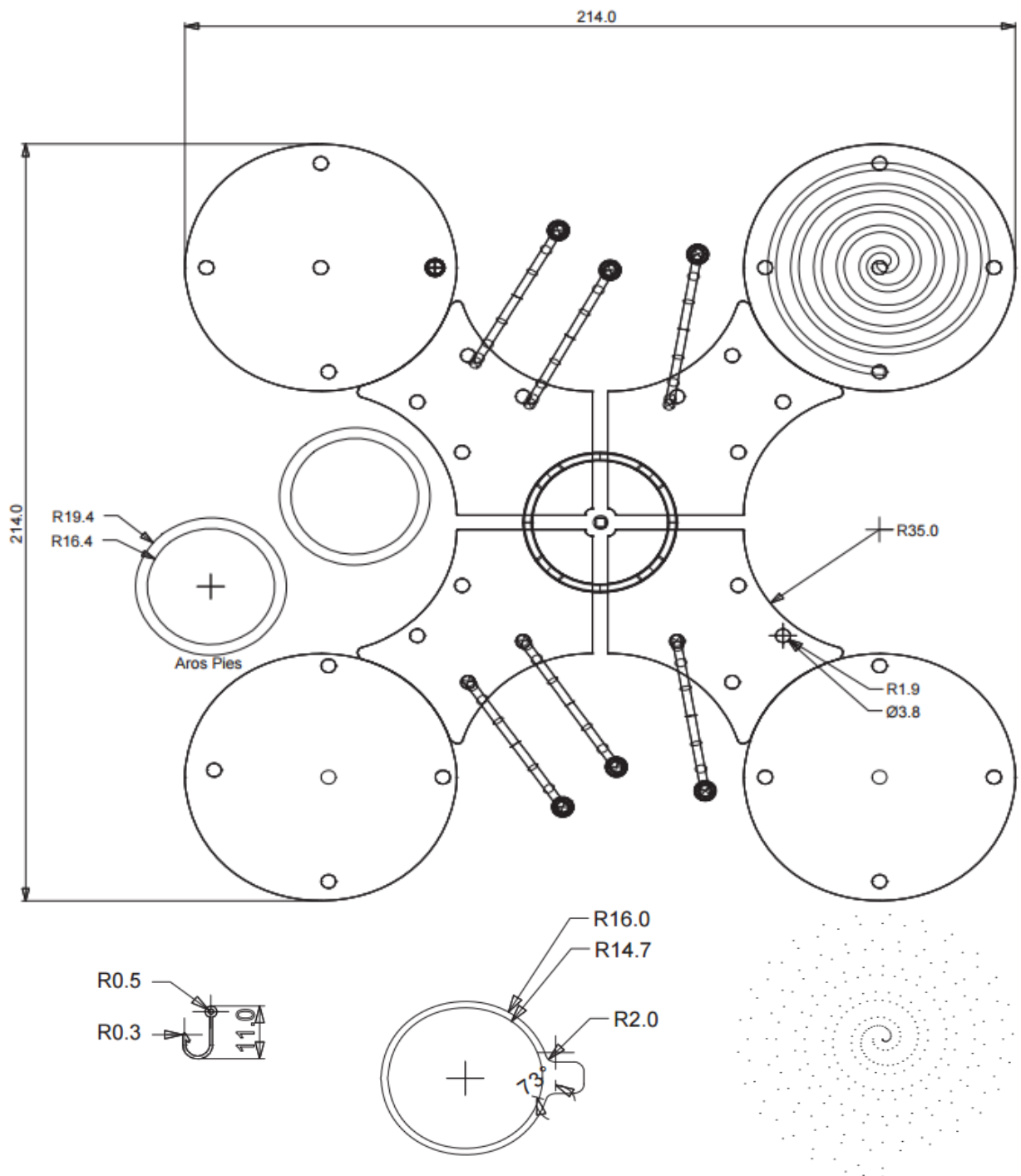
Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Díaz, F. & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo recuperado de <http://estudiaen.jalisco.gob.mx/cepse/diaz-barriga-f-y-hernandez-g-2002-estrategia-docentes-para-un-aprendizaje-significativo-mcgraw-hill>.

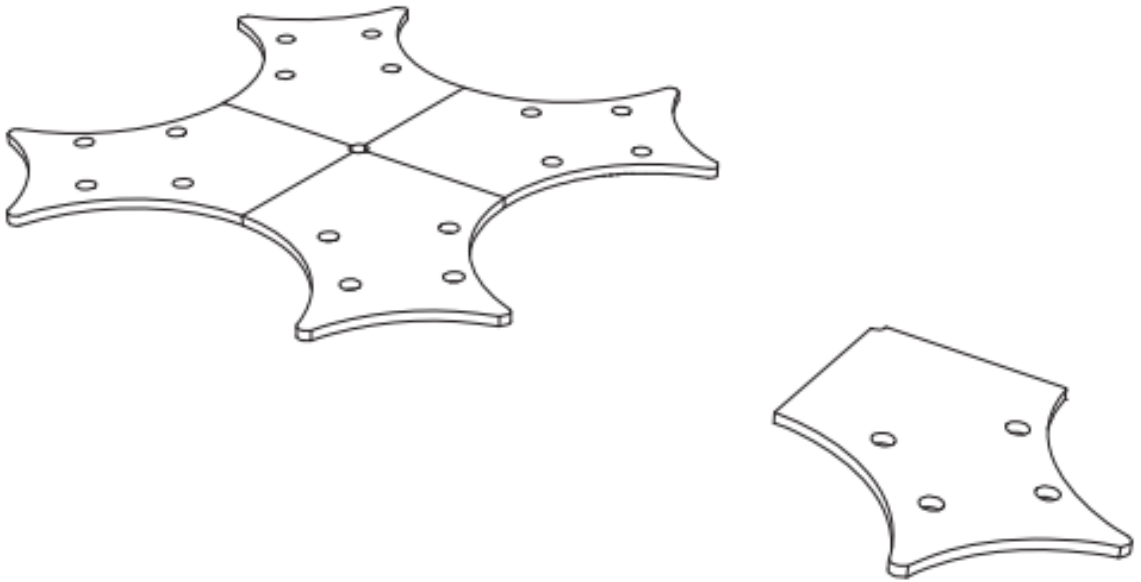
ANEXOS

PLANIMETRIA

PLANTA GENERAL



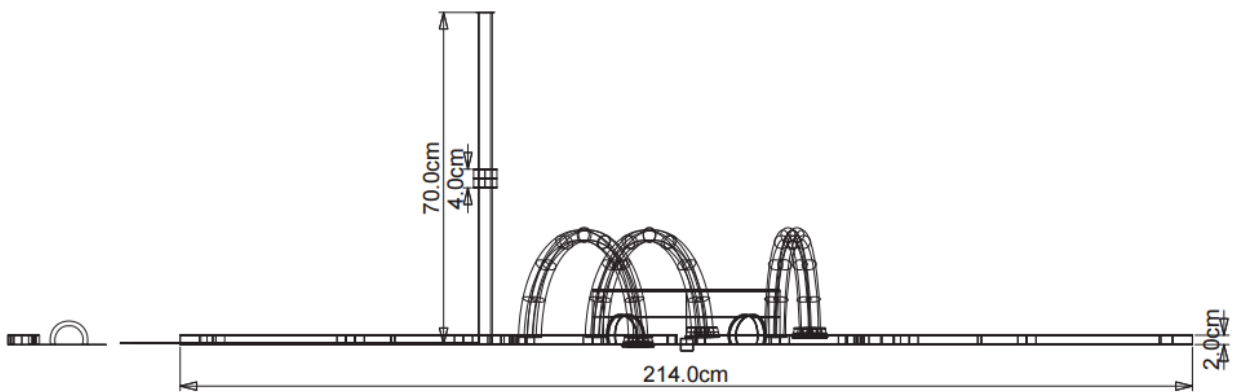
Rozo Y. Planimetría Ludo-circuito. Imagen propia



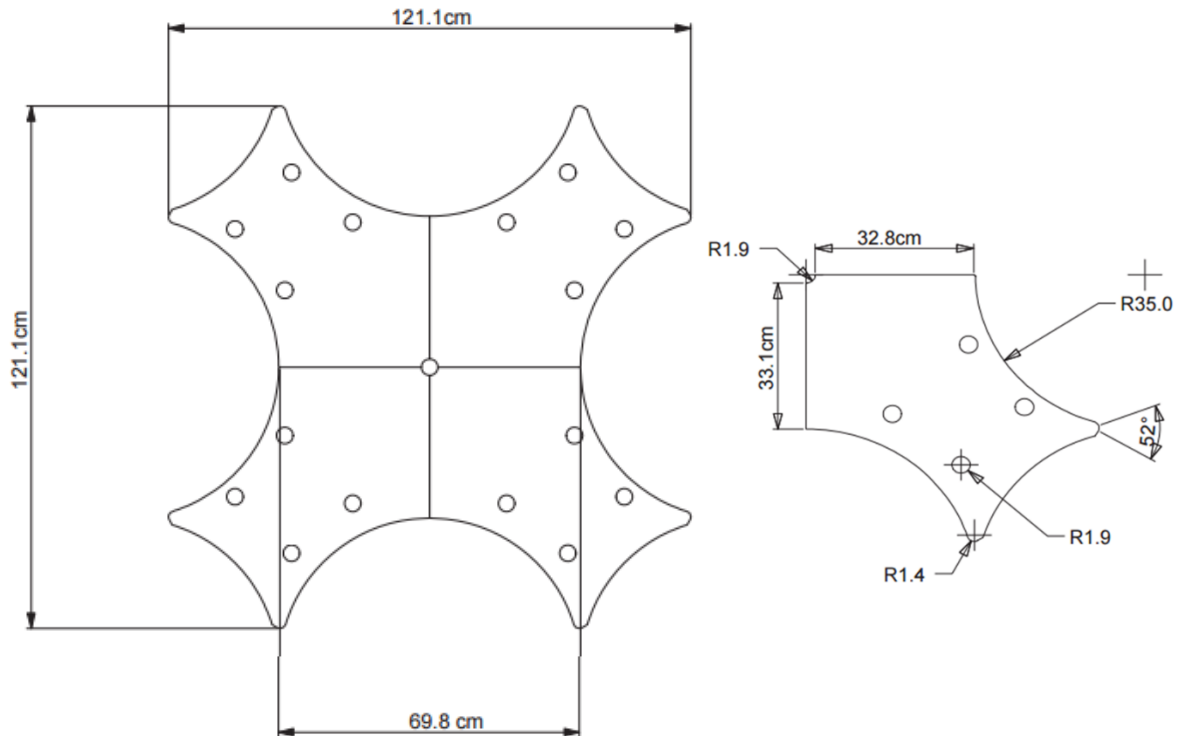
POSIBLES COLORES Y ACABADOS



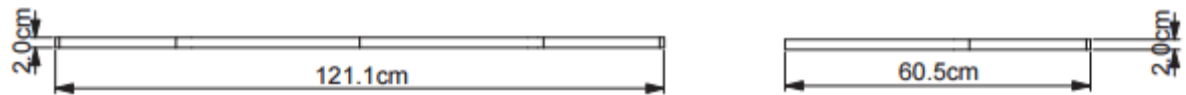
PERFIL



PLATAFORMA PLANO TECNICO

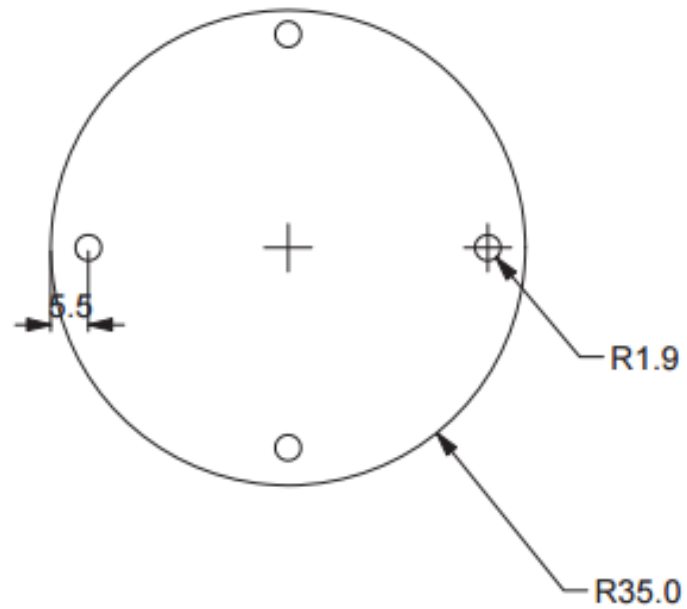


VISTA FRONTAL

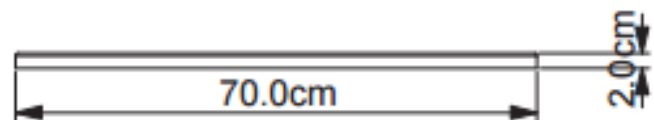


BASE x4

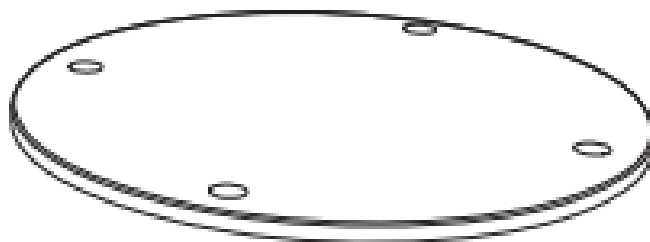
PLANTA



PERFIL

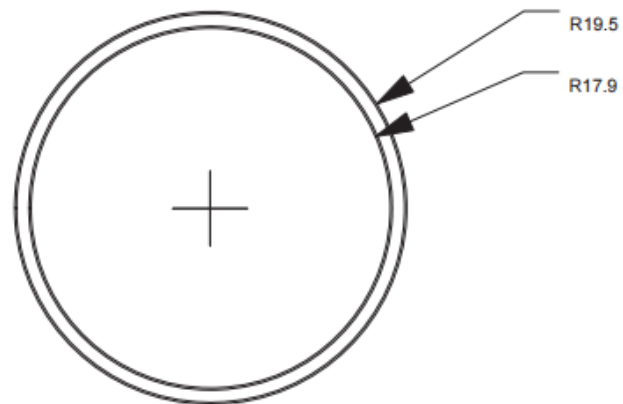


ISOMETRICO

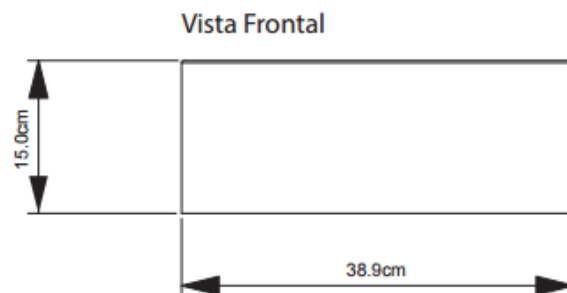


ACUARIO

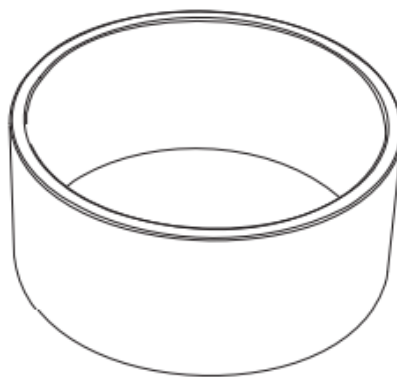
PLANTA



PERFIL

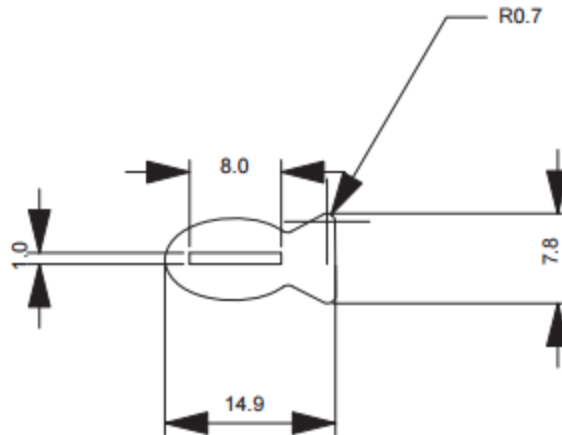


ISOMETRICO

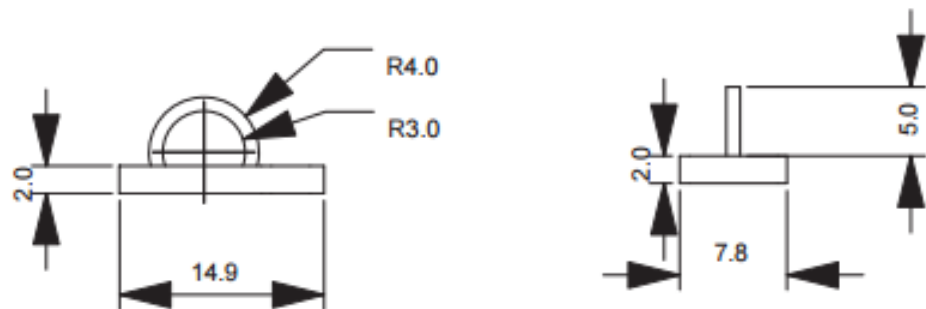


PESCADO EN MDF

PLANTA



PERFILES

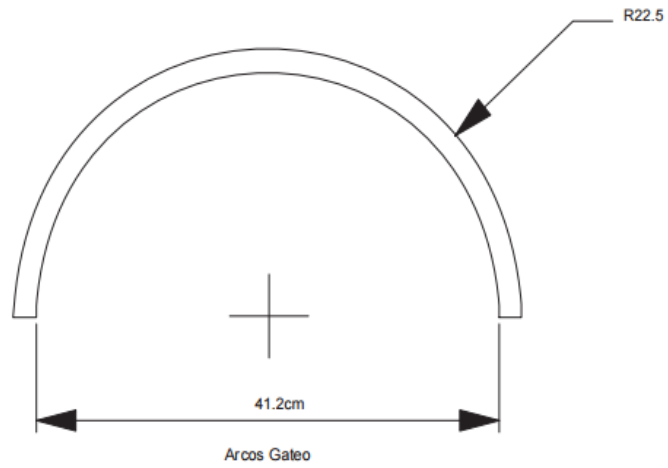


ISOMETRICO

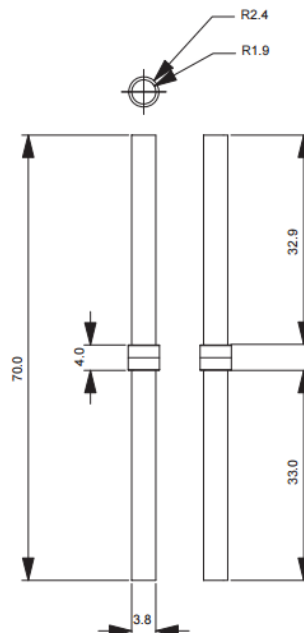


ARCOS

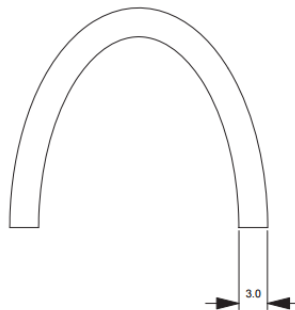
ALZADO



PERFILES

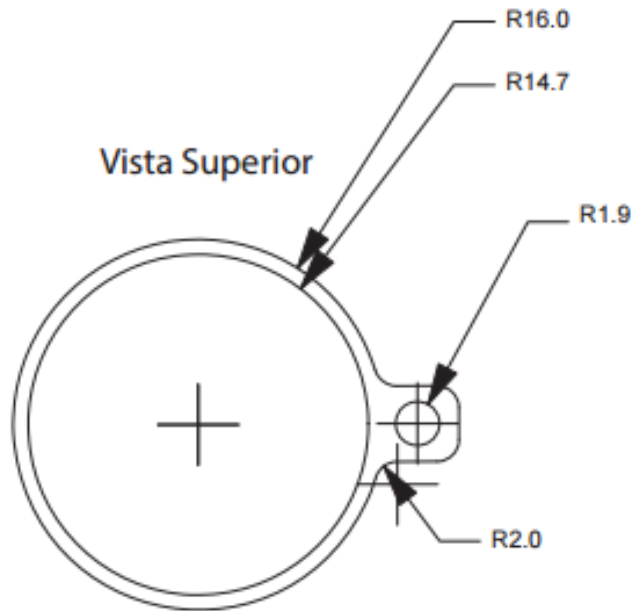


ISOMETRICO

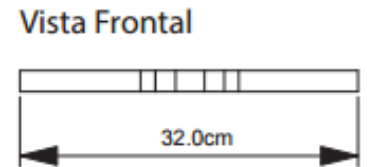
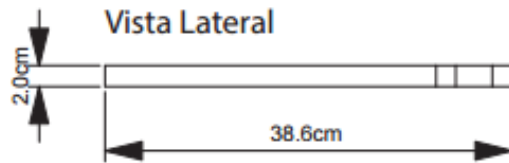


SOPORTES

PLANTA



PERFILES



ISOMETRICO



Rozo Y. Planimetría Ludo-circuito. Imagen propia